

Granny Boo!

6-99^{LAT}



Granny Boo!

ZAWARTOŚĆ:



Drodzy przyjaciele,

Złośliwy Dwór został nawiedzony przez duchy! Przez wiele nocy z rzędu, te nieznośne stworzenia wataśają się po korytarzach, przesuwają meble, trzaskają drzwiami, wydając przy tym mrozące krew w żyłach odgłosy. Nie mogę zmrużyć oka, nie mówiąc już o tym, żeby w spokoju wypić popołudniową herbatkę.

W obliczu tego pozaziemskiego ataku, zdecydowałam się wezwać na pomoc moich lojalnych przyjaciół z Klubu Babć Straszaków: Lady Straszdytło i Pana Grozę. Razem ustalimy plan, jak przepędzić duchy przed popołudniową herbatką. Spóźnienie nie wchodzi w grę: czas na herbatkę jest święty!

Jednak, aby tego dokonać, potrzebna mi jest pomoc. Czy zechcecie mnie wesprzeć w walce przeciwko tym niechcianym gościom?

PS. Nie zapomnijcie o miotłach, odkurzacach, drutach do dziergania... i czymkolwiek innym, co odstraszy duchy.

Z poważaniem,
Pani Stalowe Nerwy

Cel gry: Wypędzić duchy, które nawiedziły dwór!

Przygotowanie do gry:

Umieśćcie część pudełka imitującą dwór na środku stołu. Ustawcie **3 postacie** na odpowiadających im kolorach, w centrum planszy. Połóżcie **4 duchy** na ich polach startowych, następnie włóżcie resztę duszków do woreczka. Woreczek, kosze na śmieci, plansze z budzikiem i miotłę należy umieścić obok planszy blisko graczy.

Potasujcie karty i ułóżcie je w stosie, zakryte. Każdy z graczy losuje po 3 karty i układa je przed sobą **odkryte**.



Jak grać:

Gracz, który najlepiej naśladuje ducha, zaczyna grę.

Gracze rozgrywają rundy po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: gracze grają **wszystkimi postaciami**; żadna postać nie jest przypisana do konkretnego gracza.

Podczas swojej rundy, aktywny gracz wybiera **jedną ze swoich 3 kart**, które znajdują się przed nim i rozgrywa wskazaną akcję. Następnie pozbywa się tej karty i losuje nową, tak aby zawsze mieć przed sobą wyłożone trzy. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Działaj jak złodziej w nocy.



Przesuń postać, znajdującą się na karcie o jedno pole do przodu.



Przesuń postać, znajdującą się na karcie o dwa pola do przodu.



Przesuń postać, znajdującą się na karcie o trzy pola do przodu.

Postacie poruszają się pole po polu

Aby przejść z jednego pomieszczenia do drugiego, trzeba przejść przez środek planszy, gdzie znajduje się dywan. Na tym samym polu nie mogą znajdować się dwie postacie. Jeśli pole docelowe jest już zajęte, postać należy umieścić na sąsiednim, wolnym polu. Jeśli postać musi wrócić na pole startowe, a jest ono zajęte, należy ją umieścić na sąsiednim, wolnym polu.

Ukryte moce



Uderz ducha, który znajduje się w tym samym pokoju co dziadek, za pomocą miotły.



Wystrasż ducha, który znajduje się w tym samym pokoju co niebieska babcia.



Wystrasż wszystkie duchy, które są w tym samym pokoju co pomarańczowa babcia.

Każda postać posiada swoją wyjątkową moc.

Karty „Mocy” pozwalają przepędzić jednego lub więcej duchów z tego samego pomieszczenia, przybliżyć ducha do postaci za pomocą miotły lub zgromadzić kilka duchów w jednym pomieszczeniu.

Podczas zagrywania karty „Mocy” postacie nie są przesuwane. Ich zdolności nie mogą zostać użyte, jeśli znajdują się one na dywanie.



Budzik może wszystko zmienić...

Kiedy gracz zagra kartę "budzik", może zakręcić wskazówką, a następnie przeprowadzić wskazaną akcję.

Gdy wskazówka zatrzyma się dokładnie na czarnej linii, oddzielającej dwie akcje, należy to zignorować i zakręcić wskazówką jeszcze raz.



Ukryj ducha pod koszem na śmieci!
Kiedy się tam znajduje, nie można go odstraszyć.



Przesuń wybraną postać o 2 lub 3 pola.



Wymieć dowolnego ducha z planszy.



Wylosuj 2 duchy z woreczka i włóż je do kominków o tych samych kolorach.



Wylosuj ducha z woreczka i umieść go w kominku o tym samym kolorze.



Kot odstrasza ducha dowolnego koloru lub zdejmuje kosz.

CZAS ZAPOLOWAĆ NA DUCHY!

Duchy mogą zostać przepędzone z dworu na trzy sposoby:



1. Gdy na budziku zostanie wylosowany kot.



2. Przesuwając postać na pole zajęte przez ducha.



3. Użycie jednej z mocy postaci.

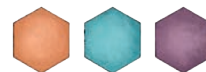
Podczas ruchu postać może przejść przez pole zajmowane przez ducha. Jednak przepędzić można tylko tego ducha, który znajduje się na polu docelowym. Przepędzony duch jest natychmiast umieszczany w woreczku.



JEŚLI DUCHY NIE ZNAJDUJĄ SIĘ W SWOICH POLACH...

W niektórych sytuacjach, duchy mogą być przesunięte.

- Gdy duch stanie na polu zajmowanym przez innego ducha, aktywny gracz – po naradzie z pozostałymi graczami – decyduje, który z nich zostanie zmieciony miotłą.
- Jeśli przez pomyłkę zostanie jednocześnie przesuniętych kilka duchów, pozostają one na polach, na których się zatrzymały.
- Gdy duch trafi na „pole startowe duchów”, aktywny gracz wyciąga nowego ducha z woreczka i wprowadza go do gry, wrzucając przez komin w odpowiednim kolorze.
- Jeśli pudełko się przesunie, a wraz z nim duchy, wtedy zostają one na swoich nowych polach.
- Jeśli duch przewróci postać (podczas ruchu miotłą, wchodzenia przez komin lub w inny sposób), postać wraca na swoje pole startowe na środku planszy. Jeśli pole to jest zajęte, należy umieścić ją na sąsiednim polu.



USUWANIE KOSZA



Duch umieszczony pod koszem jest chroniony.

Można go przepędzić tylko wtedy, gdy gracz stanie na polu "Kosz" w danym pomieszczeniu.

W ten sposób usuwa się wszystkie kosze z pomieszczenia.

Jeśli postać znajduje się już na polu „Kosz”: wszystkie kosze umieszczone w pomieszczeniu zostają natychmiast usunięte, a duchy – uwolnione.

Jeśli w grze znajdują się już cztery kosze: akcja ta nie jest wykonywana.

Koniec gry:

Wszyscy wygrywacie, jeśli przepędziliście wszystkie duchy z posiadłości.

Wszyscy przegrywacie, jeśli 8 duchów wciąż straszy w posiadłości.

Autor gry: Marine Faraguna

DJ00840



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com